

DER HERR DER RINGE™

REISE DURCH MITTELERDE



SCHATTEN DES KRIEGES
ERWEITERUNG

SPIELREGEL



„So geschah es, dass sie uns in den Tagen von Cirion, dem zwölften Truchsess, zu Hilfe kamen und auf dem großen Schlachtfeld von Celebrant unsere Feinde vernichteten, die unsere nördlichen Bezirke besetzt hatten. Es sind die Rohirrim, wie wir sie nennen, die Herren der Rösser, und wir traten ihnen die Felder von Calenardhon ab, die seitdem Rohan heißen; denn dieser Bezirk war lange nur spärlich bevölkert gewesen. Und sie wurden unsere Verbündeten und haben sich immer als treu erwiesen, uns in der Not geholfen und unsere Nordmarken und die Pforte von Rohan beschützt.“ – Faramir

ÜBERSICHT

Schatten des Krieges ist eine Erweiterung für *Der Herr der Ringe: Reise durch Mittel Erde*, die euch in die stolzen Königreiche Rohan und Gondor führt, die beide von angreifenden Söldnern bedroht werden und eure Hilfe brauchen. Im Spielumfang enthalten sind eine variable digitale Kampagne, bestehend aus 15 neuen Abenteuern, in denen ihr euren Heldenmut beweisen könnt, sowie neue Spielplanteile, Gelände, Feinde, Helden, Gegenstände und Rollen. Zudem wird euch eine neue Mechanik – Flüche – vor neue Herausforderungen stellen. Ein neues Abenteuer in Mittel Erde erwartet euch!

VERWENDUNG DIESER ERWEITERUNG

Bevor ihr *Schatten des Krieges* spielen könnt, müsst ihr die App von *Reise durch Mittel Erde* aktualisieren und unter „Sammlung“ (auf dem Start-Bildschirm) die Erweiterung aktivieren.

Vor eurem ersten Abenteuer müsst ihr das Spielmaterial der Erweiterung mit dem Grundspiel kombinieren. Legt dazu die Reittiere, Flüche und Befestigt-Marker in den Vorrat und fügt alle anderen Karten ihren jeweiligen Stapeln hinzu. Die Geländemarker könnt ihr zusammen mit den Geländemarkern aus dem Grundspiel zur Seite legen, bis ihr sie für ein Abenteuer benötigt.

ERWEITERUNGSSYMBOL

Alle Karten und Spielplanteile aus dieser Erweiterung sind mit dem Erweiterungssymbol von *Schatten des Krieges* gekennzeichnet, um sich von dem Spielmaterial aus dem Grundspiel zu unterscheiden.



EINE NEUE FRONT

Die App von *Reise durch Mittel Erde* füllt jedes Abenteuer mit Inhalten aus allen aktivierten Erweiterungen. Achtet darauf, dass ihr vor Beginn einer neuen Kampagne die Erweiterung unter „Sammlung“ in der App aktiviert habt, um in den Genuss der neuen Inhalte zu kommen. Die Feinde, Spielplanteile, Helden, Rollen und Gegenstände aus dieser Erweiterung bringen frischen Wind in jede andere Kampagne von *Reise durch Mittel Erde* und stellen selbst erfahrene Spieler vor ungeahnte neue Herausforderungen!



SPIELMATERIAL



28 Figuren aus Kunststoff
(7 Helden, 21 Feinde)



18 Reise-Spielplanteile



7 Heldenkarten



65 Gegenstandskarten



3 Titel-
Fertigkeitskarten



30 Helden-
Fertigkeitskarten



72 Rollen-
Fertigkeitskarten



6 Geländekarten



10 Reitnerkarten



15 Fluchkarten



9 Graben-/Zaun-Geländemarker



5 Befestigt-
Marker



5 „Unwegsamer
Untergrund“-Marker



1 Teich-/Springbrunnen-Geländemarker



4 Truhe-/Barrikade-
Geländemarker

ROLLEN

Diese Erweiterung enthält sechs neue Rollen, die zu Beginn oder beim Fortsetzen einer Kampagne von den Helden gewählt werden können.

Die Rolle eines Helden bestimmt die grundsätzliche Funktion, die er innerhalb der Gruppe innehat:

- 🦋 **Wissenshüter:** Lässt euer Wissen schneller steigen.
- 🦋 **Wildnisführer:** Findet stets einen sicheren Weg durch die Wildnis.
- 🦋 **Schildmaid:** Setzt auf Zusammenarbeit, um Feinde zu besiegen.
- 🦋 **Proviantmeister:** Unterstützt die Gefährten mit gutem Essen und guter Laune.
- 🦋 **Krieger:** Siegt durch Disziplin.
- 🦋 **Spitzbube:** Bleibt mit raffinierten Tricks dem Feind immer einen Schritt voraus.

Die Auswahl der Rolle ist nicht dauerhaft. Zwischen zwei Abenteuern dürfen die Helden ihre Rolle wechseln.

REGELN DER ERWEITERUNG

FLUCHKARTEN

Fluchkarten fügen negative Effekte zu, welche die Helden behindern.

- Falls ein Spieleffekt besagt, dass ein Held Gefangen, Verzagt oder Verängstigt wird, dann erhält dieser Held eine entsprechende Fluchkarte.
- Wenn ein Held eine Fluchkarte erhält, nimmt er sie aus dem Vorrat und legt sie offen in seinen Spielbereich.
- Würde ein Held eine Fluchkarte erhalten, die er bereits in seinem Spielbereich hat, so erhält er kein zweites Exemplar dieser Fluchkarte.
- Auf jeder Fluchkarte ist beschrieben, wie ihr Effekt abgehandelt wird.

GEFANGEN

- Wann immer ein Held die Fluchkarte „Gefangen“ erhält, erhält er eine zufällige Fluchkarte „Gefangen“ aus dem Vorrat.
- Ein Held darf sich die Rückseite einer Fluchkarte „Gefangen“ nicht ansehen, bis er dazu aufgefordert wird.
- Wenn ein Held eine offene Fluchkarte „Gefangen“ ablegen würde, dreht er sie stattdessen um und handelt den Effekt auf der Rückseite ab.
- Ein Held, der Gefangen ist, gilt, als würde er sich auf keinem Spielplanfeld befinden.
- Ein Held, der Gefangen ist, kann nicht zum Ziel von Spieleffekten werden. Dazu gehören auch Feindaktivierungen und Bedrohungsereignisse. Handelt den Spieleffekt soweit wie möglich ab, ohne den Gefangenen Helden zu berücksichtigen.
- Ein Held, der Gefangen ist, kann weiterhin die Komponentenaktion der Fluchkarte „Gefangen“ durchführen und führt die Schritte aller Spielphasen durch, einschließlich der Erholungsphase.



Calamint Tuk ist Gefangen, ihre Heldenfigur wurde vom Spielplan entfernt. Nun erleidet jeder Held 2 verdeckte. Da Calamint Tuk jedoch Gefangen ist, ignoriert sie diesen Spieleffekt. In ihrem Zug darf sie als Aktion versuchen zu entkommen.

BARRIKADE (GELÄNDE)

Eine Barrikade ist eine Art von Gelände, das auf dem Schlacht-Spielplan platziert werden kann.

- Figuren können sich nicht auf ein Feld mit einer Barrikade bewegen, es sei denn, sie werden aufgefordert, Gelände zu ignorieren.
- Ein Held oder Feind kann ein Ziel angreifen, das sich auf einem Feld mit einer Barrikade befindet.
- Angriffe, die auf mehrere Felder Entfernung durchgeführt werden, können durch Felder mit Barrikaden hindurch erfolgen.



Barrikade-Geländemarker

GESTALTWANDEL (BEORN)

Beorn ist ein Held, der seine Gestalt wechseln kann. Jede seiner Gestalten hat eigene Fähigkeiten und Eigenschaftswerte.

Beorn beginnt jedes Abenteuer in seiner Beorn-Gestalt mit der Heldenkarte „Beorn“ und der passenden Figur. Während des Spiels kann er Fertigkeitkarten verwenden, um sich in den Großen Bären zu verwandeln. Wenn Beorn beim Spielaufbau platziert wird, legt die Heldenkarte „Der Große Bär“, die passende Figur und die Gegenstände „Scharfe Klauen“ (🐾) und „Graupelz“ (🐻) beiseite.



Heldenkarte „Beorn“ und Figur



Heldenkarte „Der Große Bär“ und Figur

Sobald eine Fertigkeitkarte einen Helden zum „Verwandeln“ auffordert, ersetzt er seine Heldenkarte, Figur und alle seine ausgerüsteten Gegenstände durch die Heldenkarte, Figur und Gegenstände seiner anderen Gestalt.

Wenn „Der Große Bär“ im Spiel ist und die Fertigkeit „Der erste Beorninger“ abgelegt wird, verwandelt sich der Große Bär in Beorn, indem er seine Figur, Heldenkarte und Ausrüstung durch Beorns Figur, Heldenkarte und Ausrüstung ersetzt.



- Wenn ein App-Effekt oder Feind Beorn als Ziel hat, dann ist die aktuell im Spiel befindliche Gestalt das Ziel – sei es Beorn oder der Große Bär.
- Folgende Elemente des Spielbereichs bleiben beim Verwandeln unverändert: Schaden (🔥), Furcht (👹), Marker, vorbereitete Karten, Flüche, Gunst, der Fertigkeitstapel und dessen Ablagestapel.
- Beim Verwandeln in Beorn werden alle Gegenstände ausgerüstet, die Beorn zum Zeitpunkt der Verwandlung in den Großen Bären hatte, einschließlich aller Verbrauchsmarker, die zu diesem Zeitpunkt auf seinen Schmuckstücken (📿) lagen.
- Verlangt ein Spieleffekt, dass der Große Bär einen anderen Gegenstand als „Scharfe Klauen“ (🐾) und „Graupelz“ (🐻) ausrüstet, wird dieser Effekt ignoriert.

TRUHE (GELÄNDE)

Eine Truhe ist eine Art von Gelände, das auf dem Schlacht-Spielplan platziert werden kann.

- ☛ Während der Aktionsphase kann ein Held, der auf dem Feld eines Truhenmarkers steht, die Aktion „Interagieren“ durchführen, um mit dem Truhenmarker zu interagieren.
- ☛ Sobald ein Held mit einem Truhenmarker interagiert, legt er eine Weisheitsprobe (☞) ab.
 - ☞ Falls die Probe mindestens 2 Erfolgssymbole (☞) erzielt, besteht der Held die Probe und euer Wissen steigt um 4. Dann wird der Truhenmarker abgelegt.
 - ☞ Erzielt die Probe weniger als 2 Erfolgssymbole (☞), scheitert der Held an der Probe und nichts passiert.



Truhe-
Geländemarker

KOMPONENTENAKTION

Eine Komponentenaktion ist eine Fähigkeit mit vorangestelltem Aktionssymbol (☛). Während der Aktionsphase kann ein Held als Aktion eine Komponentenaktion durchführen.



☛ **Kundschaften 2.** Falls du eine Karte mit ☛ vorbereitest, lege 1 verdeckte ☛ oder 1 verdeckte ☛ ab. Falls du eine Karte mit ☛ vorbereitest, erhältst du 1 Inspiration.

Komponentenaktion auf einer Heldenkarte

- ☛ Um eine Komponentenaktion durchzuführen, wählt ein Held eine Komponentenaktion auf einer der Karten in seinem Spielbereich und handelt die Fähigkeit ab.
- ☛ Will ein Held, der auf einem Feld mit mindestens einer spielbereiten Feindgruppe steht, eine Komponentenaktion durchführen, muss er vor dem Durchführen der Aktion jede spielbereite Feindgruppe auf seinem Feld provozieren. Die Reihenfolge bestimmt er selbst.



Rénérien möchte die Komponentenaktion ihrer Heldenkarte verwenden. Zuerst muss sie jedoch den Feind auf ihrem Feld provozieren.

UNWEGSAMER UNTERGRUND

Unwegsamer Untergrund ist eine Beschaffenheit mancher Spielplanfelder, die anzeigt, dass sie unwegsam und damit schwieriger zu durchqueren sind.



Symbol für
unwegsamer
Untergrund

- ☛ Manche Spielplanfelder haben ein aufgedrucktes Symbol für unwegsamem Untergrund. Diese Felder enthalten unwegsamem Untergrund.
- ☛ Spezialeffekte können unwegsamem Untergrund zu bestimmten Spielplanfeldern hinzufügen. Wenn das passiert, wird ein „Unwegsamer Untergrund“-Marker auf dem Feld platziert. Dieser zeigt an, dass das Feld von nun an unwegsam und damit schwieriger zu durchqueren ist.
- ☛ Sobald sich ein Held auf ein Feld mit unwegsamem Untergrund bewegt, kann er 1 vorbereitete Karte ablegen. Falls er keine Karte ablegt, kann er sich in diesem Zug nicht aus dem Feld herausbewegen.
 - ☞ Legt der Held keine Karte ab, verfallen alle übrigen Bewegungen, die er über die Aktion „Reisen“ oder die Fähigkeit Sprinten X erhalten hat. In diesem Zug kann der Held keine weiteren Bewegungen erhalten, sei es durch die Aktion „Reisen“ oder durch andere Fähigkeiten.
- ☛ Wird ein Held durch einen Spezialeffekt auf einem Feld mit unwegsamem Untergrund „platziert“, ignoriert er die Effekte dieses unwegsamem Untergrunds.

ZAUN (GELÄNDE)

Ein Zaun ist eine Art von Gelände, das auf einer Feldgrenze auf dem Schlacht-Spielplan platziert werden kann.



Zaun-Geländemarker

- ☛ Zwei Felder auf gegenüberliegenden Seiten eines Zauns sind benachbart.
- ☛ Wenn sich ein Held über eine Feldgrenze mit einem Zaunmarker bewegen will, muss er vor der Bewegung eine Beweglichkeitsprobe (☛) ablegen.
 - ☞ Falls die Probe mindestens 1 Erfolgssymbol (☛) erzielt, besteht der Held die Probe und kann sich auf ein benachbartes Feld bewegen.
 - ☞ Erzielt die Probe kein Erfolgssymbol (☛), scheitert der Held an der Probe und die Bewegung verfällt. Wenn eine Bewegung verfällt, bewegt sich der Held nicht aus dem Feld heraus und verliert seine Bewegung.
- ☛ Wenn die Bewegung eines Helden aufgrund einer gescheiterten Zaunmarker-Probe verfällt, kann der Held mit weiteren Bewegungen erneut versuchen, sein Feld zu verlassen.
- ☛ Falls sich während der Schattenphase ein Feind über eine Grenze mit einem Zaunmarker bewegt, endet seine Bewegung sofort.
 - ☞ Kann ein Feind seine Bewegung in Reichweite seines Ziels beenden, aber nicht, ohne sich über eine Grenze mit Zaunmarker zu bewegen, wird er sich trotzdem bewegen. Falls der Feind seine Bewegung beenden muss, bevor er sein Ziel erreicht, wird allerdings die Schaltfläche „Bewegung beenden“ statt der Schaltfläche „Angriff“ ausgewählt. Falls am Ende der Bewegung irgendein Held in Reichweite des Feindes ist, greift er diesen Helden an.
- ☛ Beim Durchführen eines Fernkampfangriffs kann das Ziel des angreifenden Helden oder Feindes auch dann in Reichweite sein, wenn es sich auf der anderen Seite eines Zauns befindet.

BEFESTIGT

Befestigt ist eine Beschaffenheit mancher Spielplanfelder, die anzeigt, dass sie im Kampf schwieriger zu durchqueren sind.

- Manche Spielplanfelder haben ein aufgedrucktes Symbol für Befestigt. Diese Felder sind befestigt.
- Spieleffekte können Befestigt zu bestimmten Spielplanfeldern hinzufügen. Wenn das passiert, wird ein Befestigt-Marker auf dem Feld platziert. Dieser zeigt an, dass das Feld von nun an befestigt und im Kampf schwieriger zu durchqueren ist.
- Ein Held kann sich nicht aus einem befestigten Feld hinausbewegen, falls mehr Feindfiguren als Heldenfiguren (einschließlich des Helden, der sich bewegt) auf dem Feld stehen.
- Eine Feindgruppe kann sich nicht aus einem befestigten Feld hinausbewegen, falls mehr Heldenfiguren als Feindfiguren (einschließlich der Feindgruppe, die sich bewegt) auf dem Feld stehen.
- Wenn eine Figur durch einen Spieleffekt von einem befestigten Feld auf ein anderes Feld „platziert“ wird, werden die Effekte von Befestigt ignoriert.



Symbol für Befestigt



Symbol für Befestigt

Fréhild kann sich nicht aus dem befestigten Feld hinausbewegen, bis mindestens einer der Soldaten besiegt wird.



Ein Soldat wurde besiegt. Nun ist Fréhild nicht mehr in der Unterzahl und kann sich aus dem befestigten Feld hinausbewegen.

SPRINGBRUNNEN (GELÄNDE)

Ein Springbrunnen ist eine Art von Gelände, das auf dem Schlacht-Spielplan platziert werden kann.

- Falls ein Held, der auf einem Feld mit einem Springbrunnenmarker steht, Furcht (☹) erleiden würde, erleidet er jene ☹ verdeckt.



Springbrunnen-Geländemarker

- Falls ein Held, der auf einem Feld mit einem Springbrunnenmarker steht, eine Probe zum Negieren von Schaden (☹) oder Furcht (☹) ablegt, darf er 1 zusätzliche Karte für diese Probe aufdecken.
- Jeder Springbrunnenmarker kann von jedem Helden, der auf dem Feld steht, ein Mal pro Probe zum Negieren verwendet werden.

REITTIERE

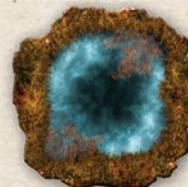
Reittiere (🐎) sind eine neue Art von Ausrüstung. Reittiere haben keinen Wissenswert und können im Laufe der Kampagne nicht aufgewertet werden. Helden können Reittiere durch App-Effekte oder Fähigkeiten erhalten.

- Reittiere werden für alle Spieleffekte wie ausgerüstete Gegenstände behandelt.
- Die App verwaltet alle Reittiere der Gruppe im Inventar. Während des Spielbaus, nach dem Ausrüsten von Schmuckstücken (🔒), darf jeder Held ein Reittier aus dem Inventar ausrüsten. Dort sind alle Reittiere aufgeführt, die die Gruppe im Laufe der Kampagne erhalten hat.
 - ❖ Die 🐎-Karte „Schneeglöckchen“ taucht nicht im Inventar auf und kann ausschließlich von Fréhild ausgerüstet werden.
- Ein Held darf mehrere Reittiere ausrüsten, falls er im Verlauf des Abenteuers ein oder mehrere Reittiere erhält.
- Reittiere können als ausgerüstete Gegenstände zum Angreifen gewählt werden. Alle Regeln, die für Angriffe mit ausgerüsteten Gegenständen gelten, gelten auch, wenn ein Reittier zum Angreifen gewählt wird.
- Nach jedem Abenteuer kehren die ausgerüsteten Reittiere ins Inventar zurück.

TEICH (GELÄNDE)

Ein Teich ist eine Art von Gelände, das auf dem Schlacht-Spielplan platziert werden kann.

- Falls ein Held während der Aktionsphase seinen Zug auf einem Feld mit einem Teichmarker beginnt, erhält er 1 Inspiration.
- Sobald sich ein Held auf ein Feld mit einem Teichmarker bewegt, muss er eine Willensprobe (🎲) ablegen.
 - ❖ Falls die Probe mindestens 2 Erfolgssymbole (🎲) erzielt, besteht der Held die Probe und nichts passiert.
 - ❖ Erzielt die Probe weniger als 2 Erfolgssymbole (🎲), scheitert der Held an der Probe und kann sich in diesem Zug nicht aus dem Feld hinausbewegen.
- Wird ein Held durch einen Spieleffekt auf einem Feld mit einem Teichmarker „platziert“, muss er keine Willensprobe (🎲) ablegen und seine Bewegung ist nicht eingeschränkt.



Teich-Geländemarker

STUFE-IV-AUSRÜSTUNG

Stufe-IV-Gegenstände sind mächtige Gegenstandsaufwertungen, die im Laufe der Kampagne bei hohen Wissenswerten verfügbar werden. Sie funktionieren ähnlich wie Stufe-II- und Stufe-III-Gegenstände.

- Jeder Held ist auf einen Stufe-IV-Gegenstand pro Kampagne beschränkt, egal wie hoch euer Wissen ist.
- Nachdem ein Held einen seiner Gegenstände auf Stufe IV aufgewertet hat, stehen ihm während dieser Kampagne **keine anderen** Stufe-IV-Gegenstände mehr zur Verfügung.

GRABEN (GELÄNDE)

Ein Graben ist eine Art von Gelände, das auf einer Feldgrenze auf dem Schlacht-Spielplan platziert werden kann.

- ☛ Zwei Felder auf gegenüberliegenden Seiten eines Grabens sind benachbart.



Graben-Geländemarker

- ☛ Nachdem sich ein Held über eine Grenze mit einem Graben bewegt hat, erleidet er 2 verdeckte Schaden (☛).
- ☛ Nachdem sich ein Feind über eine Grenze mit einem Graben bewegt hat, werden 2 Treffer auf ihn angewendet.
 - ☞ Falls dies während der Schattenphase geschieht, müssen die Treffer angewendet werden, bevor irgendwelche anderen Schaltflächen in der App geklickt werden. Dadurch könnte sich der Angriff des Feindes ändern.
- ☛ Beim Durchführen eines Fernkampfangriffs kann das Ziel des angreifenden Helden oder Feindes auch dann in Reichweite sein, wenn es auf der anderen Seite eines Grabens steht.

UNIVERSALSYMBOL

Das Universalsymbol (☛) stellt eine beliebige Eigenschaft eines Helden dar und taucht auf Komponenten sowie in der App auf.

- ☛ Wird ein Held angewiesen, eine Universalprobe (☛) abzulegen, wählt er eine beliebige seiner fünf Eigenschaften und legt eine Probe darauf ab.
 - ☞ Die Probe gilt in jedem Sinn als Probe auf die gewählte Eigenschaft.
- ☛ Eine Karte, die statt eines der fünf Eigenschaftssymbole ein Universalsymbol (☛) aufweist, wird behandelt, als hätte sie alle fünf Eigenschaftssymbole. Wenn ein Held mit einem Gegenstand mit Universalsymbol angreift, wählt er eine beliebige seiner fünf Eigenschaften zum Angreifen.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

F: Welche der neuen Feinde gelten als Orks oder Bilwisse?

A: Sowohl Uruk-Krieger als auch Warg-Reiter gelten für Spieleffekte als Orks.

F: Was darf ein Gefangener Held tun?

A: Ein Gefangener Held führt alle Schritte jeder Spielphase durch, einschließlich der Erholungsphase. In seinem Zug kann er die Komponentenaktion seiner Fluchkarte „Gefangen“ durchführen.

F: Kann ein Held „Offensives Vorrücken“ verwenden, um ohne Probe einen Zaun zu überqueren?

A: Nein. Wann immer ein Held einen Zaun überqueren will, muss er eine ☛-Probe ablegen. Besteht er die Probe nicht, verfällt sowohl die Bewegung als auch der Angriff.

F: Wird eine Karte umgedreht oder abgelegt, die das Limit eines Helden für Inspiration oder vorbereitete Karten erhöht, muss der Held dann sofort Marker bzw. Karten ablegen, um das neue Limit einzuhalten?

A: Ja. Sobald sich das Inspirationslimit eines Helden oder sein Limit für vorbereitete Karten verringert, muss er sofort überschüssige Komponenten ablegen, um das neue Limit einzuhalten.

CREDITS

Expansion Design and Development: Grace Holdinghaus mit Philip D. Henry

Producer: Molly Glover

Editing: Adam Baker, Andrea Dell'Agnese und Julia Faeta

Proofreading: Alexis Dykema

Expansion Graphic Design: Caitlin Ginther mit Evan Simonet, Wil Springer und Kate Swazee

Graphic Design Manager: Christopher Hosch

Cover Art: Daniel Zrom

Map Tile Art: Yoann Boissonnet

Interior Art: Even Mehl Amundsen, Igor Artyomenko, Stu Barnes, Tiziano Barrachi, Arden Beckwith, Christine Bian, Sara Biddle, Lin Bo, Yoann Boissonnet, Jon Bosco, Marius Bota, Nora Brisotti, Lane Brown, Mark Buhalo, Mike Capprotti, Caravan Studio, David Chen, Carlos Palma Cruchaga, Christina Davis, Anthony Devine, Stanislav Dikolenko, Katherine Dinger, Lino Drieghe, Sandra Duchiewicz, Guillaume Ducos, Lucas Durham, Derek D. Edgell, Alexandr Elichev, Emrah Elmasil, Mariusz Gandzel, Victor Garcia, Sebastian Giacobino, Nicholas Gregory, Katy Grierson, Nikolas Hagialas, Matt Hansen, Dani Hartel, Ilich Henriquez, Jeff Himmelman, David Horne, Audrey Hotte, Rafal Hryniewicz, Amelie Hutt, Milek Jakubiec, Lukasz Jaskolski, Jason Jenicke, Jeff Lee Johnson, Torbjörn Källström, Aleksander Karcz, David Keen, Romana Kendelic, Igor Kieryluk, Drazenka Kimpel, Jordy Lakiere, Diego Gisbert Llorens, Stephen M. Mabee, Craig Maher, Ben Maier, John Matson, Brendan C. Murphy, Jacob Murray, David Auden Nash, Borja Pindado, Claudio Pozas, Chris Rallis, Jose Manuel Rey, Kaija Rudkiewicz, Lorraine Schleter, Andrew Silver, Carmen Sinek, Sandara Tang, Allison Theus, Eva Maria Toker, Tropa Entertainment, Ryan Valle, Magali Villeneuve, Jason Ward, Owen William Weber, Kara Williams, Sara Winters, Darek Zabrocki und Sebastian Zakrzewski

Art Direction: Tim Flanders

Managing Art Director: Tony Bradt

Sculpting: Rowena Frenzel und Gary Storkamp

Sculpting Lead: Adam Martin

Plastics Design Technician: Kevin Van Sloun

Software Development: Paul Klecker und Xavier Marleau

Senior Manager of Digital Development: Andrew Fischer

Quality Assurance Coordination: Zach Tewalthomas

Studio Approval Coordinator: Jim Cartwright

Licensing Coordinator: Zach Holmes

Licensing Manager: Sherry Anisi

Production Management: Justin Anger und Tim Najmolhoda

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Executive Game Designer: Nate French

Head of Studio: Chris Gerber

TESTSPIELER

J-F Beaudoin, Brian Carpenter, Anette Hall, Antti Korventausta, Craig Lincoln, Jess Marsack, Rowan Massing, Matt McGovern, Megan McGovern, Erik Miller, Lacey Miller, Alec Noe, Brynn Noe, Davin Noe, Josh Noe, Julie Noe, Connor Petilli, Stephen J. Quirke, Ruth Quirke, Carl Robison, Jessica Stillman, Tim Stillman und Curtis Wyatt

DEUTSCHE AUSGABE – ASMODEE GERMANY

Übersetzung & Redaktion: Susanne Kraft

Lektorat: Benjamin Fischer, Veronika Stallmann

Satz & Layout: Max Breidenbach

©2021 Fantasy Flight Games. Middle-earth, The Lord of the Rings und die Charaktere, Ereignisse, Gegenstände und Orte in diesem Produkt sind Handelsmarken oder registrierte Handelsmarken der The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises und werden unter Lizenz von Fantasy Flight Games verwendet. Fantasy Flight Games und das FFG-Logo sind registrierte Handelsmarken von Fantasy Flight Games. Alle Rechte sind ihren jeweiligen Eigentümern vorbehalten. **Hergestellt von: Fantasy Flight Games, 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA. Import und Vertrieb durch: Asmodee Germany, Friedrichstraße 47, 45128 Essen.** Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.

SCHNELLÜBERSICHT

RUNDENSTRUKTUR

Jede Runde besteht aus den folgenden 3 Phasen:

1. **Aktionsphase:** Jeder Held ist ein Mal am Zug und kann 2 Aktionen durchführen.
2. **Schattenphase:** Feinde werden aktiviert, Dunkelheit wird abgehandelt (falls nötig) und die Bedrohung erhöht sich – Bedrohungsereignisse werden aktiviert, falls die Bedrohung eine Schwelle erreicht.
3. **Erholungsphase:** Jeder Held setzt seinen Fertigkeitenstapel zurück und kundschaftet anschließend 2 Karten.

AKTIONEN

Während seines Zuges kann jeder Held 2 Aktionen durchführen. Er kann zwei Mal dieselbe Aktion durchführen oder 2 verschiedene Aktionen.

- ☛ **Angreifen:** Greife einen Feind auf deinem Feld an. Falls du eine Fernkampfwaffe hast, kannst du einen nahen Feind angreifen.
- ☛ **Interagieren:** Interagiere mit einem Marker auf deinem Feld.
- ☛ **Reisen:** Bewege dich bis zu zwei Mal. Ein Held kann seine zweite Aktion zwischen der ersten und zweiten Bewegung durchführen.

FERTIGKEITENSTAPEL ZURÜCKSETZEN

Zu folgenden Zeitpunkten muss ein Held seinen Fertigkeitenstapel zurücksetzen:

- ☛ während der Erholungsphase
- ☛ sobald sich keine Karten mehr in seinem Fertigkeitenstapel befinden
- ☛ sobald ihn ein Effekt dazu auffordert

Ein Held setzt seinen Stapel zurück, indem er seinen Ablagestapel mit den restlichen Karten seines Stapels zusammenmischt und den so erhaltenen neuen Stapel verdeckt in seinen Spielbereich legt. Vorbereitete Karten werden nicht mit in den Stapel gemischt.

HÄUFIG ÜBERSEHENE REGELN

- ☛ Sobald ein Feind die Anweisung erhält, dass er sich bewegen und angreifen soll, er aber nicht in Reichweite eines Ziels kommen kann, wird die gesamte Anweisung (inklusive der Bewegung) ignoriert. In der App wird die Schaltfläche „Kein Ziel“ ausgewählt und der Feind erhält eine vollständig neue Anweisung.
- ☛ Ein bereiter Feind wird provoziert, sobald sich ein Held aus dem Feld des Feindes herausbewegt oder sobald ein Held mit einem Marker auf dem Feld des Feindes interagiert.
- ☛ Eine Komponente ist nah zu einer anderen Komponente, falls sie sich auf demselben Feld oder auf einem benachbarten Feld befindet.
- ☛ Ein Held kann zur selben Zeit maximal 4 vorbereitete Karten haben.

ANGRIFFSMODIFIKATOREN

Es gibt 6 Modifikatoren, von denen die Helden während eines Angriffs profitieren können:

- ☛ **Betäuben:** Dieser Angriff erschöpft die Feindgruppe. Falls das Ziel eine Elite-Gruppe ist, kann diese auch keinen Gegenangriff durchführen.
- ☛ **Durchbohren:** Dieser Angriff ignoriert die Rüstung des Feindes.
- ☛ **Spalten:** Jeder Feind in der Gruppe erleidet die volle Trefferanzahl.
- ☛ **Tödlich:** Falls dieser Angriff die aktuelle Gesundheit des Feindes mindestens um die Hälfte reduziert, ist der Feind besiegt.
- ☛ **Zerfallen:** Dieser Angriff reduziert die Rüstung des Feindes dauerhaft um 1 (bevor Treffer angewendet werden).
- ☛ **Zerschlagen:** Dieser Angriff ignoriert die Schutzzauber des Feindes.

SCHLÜSSELWÖRTER

- ☛ **Ausruhen X:** Am Ende seines Zuges darf man eine Karte mit dem Schlüsselwort „Ausruhen X“ ablegen, um X verdeckte Schaden- oder Furchtkarten in beliebiger Kombination abzulegen.
- ☛ **Bewachen X:** Sobald man selbst oder ein Held auf demselben Feld Schaden oder Furcht erleiden würde, darf man eine Karte mit dem Schlüsselwort „Bewachen X“ ablegen, um X Schaden oder Furcht in beliebiger Kombination zu verhindern.
- ☛ **Kundschaften X:** Sobald ein Effekt die Anweisung „Kundschaften X“ gibt, deckt der Spieler X Karten oben von seinem Fertigkeitenstapel auf. Eine dieser Karten kann er vorbereiten (er legt sie offen unterhalb seiner Heldenkarte in seinen Spielbereich). Dann legt er jede der restlichen aufgedeckten Karten in beliebiger Reihenfolge auf oder unter seinen Fertigkeitenstapel.
- ☛ **Schlag X:** Während seines Angriffs darf man eine Karte mit dem Schlüsselwort „Schlag X“ ablegen, um dem Angriff X Treffer hinzuzufügen.
- ☛ **Sprinten X:** Man darf während seines Zuges eine Karte mit dem Schlüsselwort „Sprinten X“ ablegen, um sich X zusätzliche Felder zu bewegen. Zwischen den Bewegungen kann man Aktionen durchführen.
- ☛ **Verstecken:** Nachdem man eine Probe abgelegt hat, darf man eine Karte mit dem Schlüsselwort „Verstecken“ ablegen, um eine „Versteckt“-Gunstkarte zu erhalten.

SYMBOLE

- ☛ Erfolg
- ♣ Schicksal (jeder während einer Probe ausgegebene Inspirationsmarker wandelt 1 ♣ in 1 ☛ um)
- ☛ Schaden
- ☛ Furcht
- ☛ Fernkampf (kann Ziele auf benachbarten Feldern angreifen)
- ☛ Wissen
- ☛ Aktion „Interagieren“

HELDEN-EIGENSCHAFTEN

- | | | |
|-----------------|------------|--------------|
| ☛ Beweglichkeit | ☛ Wille | ☛ Scharfsinn |
| ☛ Körperkraft | ☛ Weisheit | ☛ Universal |

GEGENSTÄNDE

- | | |
|----------------|-----------------------|
| ☛ Schmuckstück | ☛ Einhand-Gegenstand |
| ☛ Rüstung | ☛ Zweihand-Gegenstand |
| ☛ Reittier | |